LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - MAGGIO 2012

73

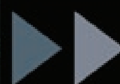
HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

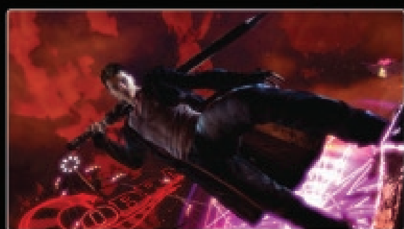
MAX PAYNE® 3

ROCKSTAR RITORNA... IN GRANDE STILE!

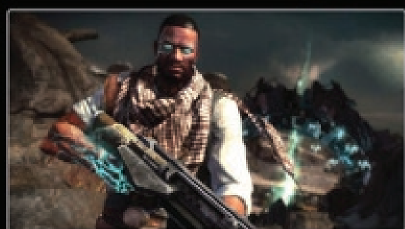
IN QUESTO NUMERO



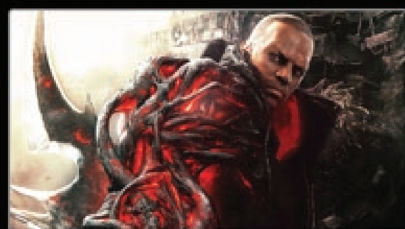
DEVIL MAY CRY



STARHAWK



PROTOTYPE 2





SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



#EDITORIALE



Questo mese dovremmo iniziare come di consueto parlando di videogiochi, ma c'è un argomento più serio che merita spazio. Al di là della facile retorica, dedichiamo queste righe all'attentato di **Brindisi**: siamo convinti che evitare certi argomenti o rimanere circoscritti al proprio ambito sia il modo migliore e per chiudere gli occhi di fronte ai problemi e alle mafie. In momenti come questi, invece, è necessario che tutti ribadiscano con forza una ferma condanna alla violenza.

CESARE ARIETTI

SOMMARIO



TARGET NEWS

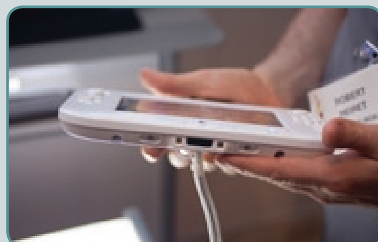


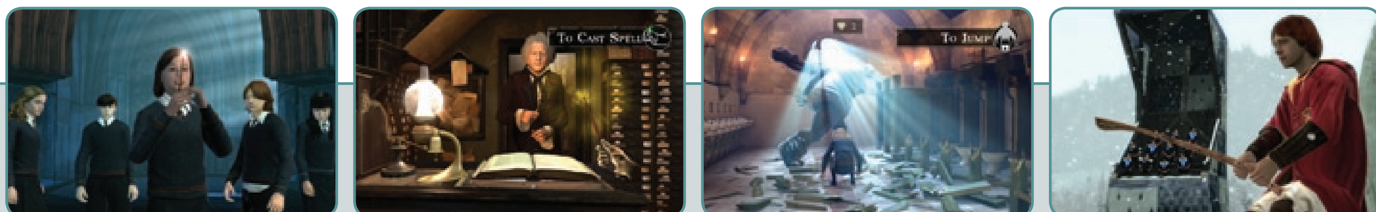


IL FESTIVAL PIU' ATTESO DAI FAN DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO INIZIERÀ IL PROSSIMO GIUGNO!

PRIMI DETTAGLI SULL'E3 2012!

Puntuale come ogni anno, ecco arrivare l'edizione 2012 dell'E3 di Los Angeles. Dal 5 al 7 giugno, nella moderna cornice del **Convention Center**, le major del diverimento presenteranno i prodotti più attesi della prossima stagione. Iniziamo con l'annuncio di **Quantic Dream**, autori di **Heavy Rain**, che presenteranno un nuovo gioco sul quale vige il più stretto riserbo. Assente invece **Bungie**, notizia che non potrà che deludere moltissimi fan. Occhi puntati su **Nintendo** e sul **Wii U**, che sarà mostrato in anteprima, ma non sulla **PS4**, che per ora resta un miraggio. Tutto questo aspettando le mosse di **Microsoft**...

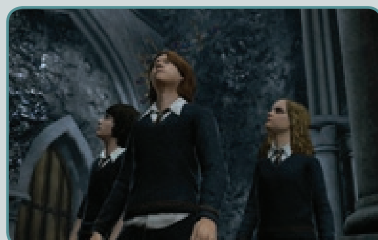


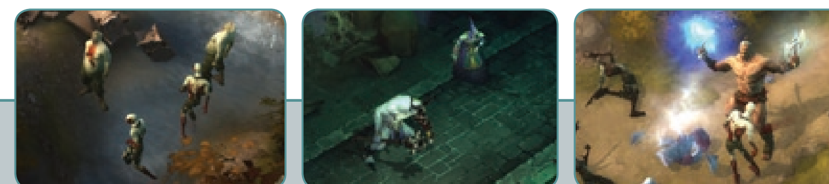


ELECTRONIC ARTS CI PORTA A HOGWARTS SULLE ORME DEL MAGO PU' FAMOSO DEL CINEMA!

HARRY POTTER: MAGIA SUL KINECT

E' stato rilasciato il primo video di debutto del nuovo titolo sviluppato dalla **Warner Bros Interactive Studios**, ovvero **Harry Potter for Kinect**, **action game** previsto per l'autunno 2013, in esclusiva per **XBox 360**. Ovviamente il gioco ci porta nel mondo di **Hogwarts**, dove potremo ripercorrere la storia del libro usando la libertà di movimenti offerta dal **Kinect**. Il gioco sarà mostrato anche nella presentazione ufficiale di **Electronic Arts**, che si svolgerà all'E3 2012. Speriamo solo che l'uso dell'interfaccia sarà migliore rispetto a quanto visto nel settimo capitolo della serie...

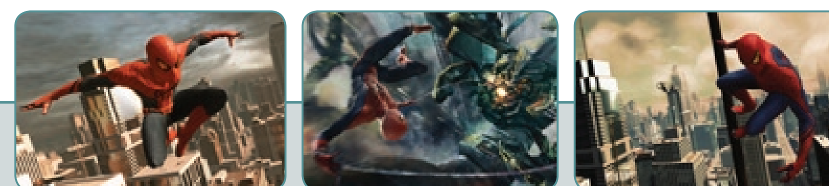




FOLLA IN OCCASIONE DEL RILASCIO DELL'ATTESO DIABLO 3

1500 FAN IN CASA BLIZZARD!

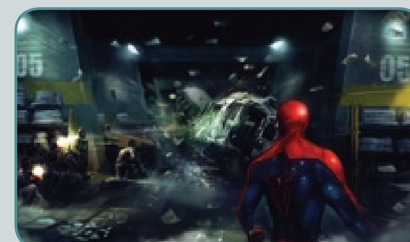
L'uscita di Diablo III ha provocato molto caos attorno alla sede di Blizzard. Nel giorno del rilascio, poco prima della mezzanotte, circa 1500 fan hanno festeggiato l'evento aspettando l'inizio della distribuzione del titolo. Come ci si attendeva, anche questo capitolo della serie si è rivelato un enorme successo che ha coinvolto migliaia di persone in tutto il mondo. Ricordiamo che il titolo è uscito lo scorso 15 maggio: appuntamento al prossimo mese con la recensione!



STRISCE E VIGNETTE DA SBLOCCARE GRAZIE A ACTIVISION!

FUMETTI PER L'UOMO RAGNO!

Activision e Marvel hanno rivelato che The Amazing Spider-Man, in arrivo il prossimo 26 giugno 2012, includerà una funzione decisamente curiosa: i giocatori potranno infatti collezionare i fumetti originali della serie dedicata all'**Uomo Ragno**, nascosti all'interno della città: insomma, una sorta di innovativa lista obiettivi che, siamo sicuri, farà la felicità dei lettori di vecchia data. Il gioco è previsto per le principali **console** casalinghe e per i portatili di casa **Nintendo**.



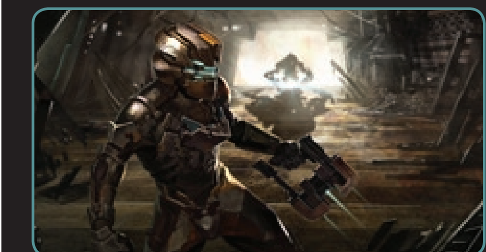


A GIUGNO ARRIVA LA VERSIONE SHOWDOWN PER PS3 E 360!

RITORNA VIRTUA FIGHTER 5!

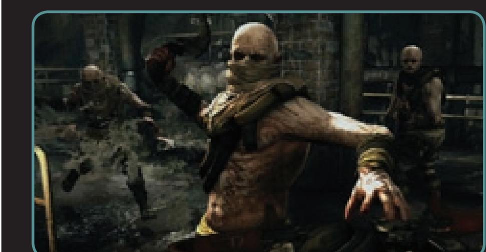
L'evoluzione definitiva del picchiaduro SEGA torna a mostrarsi in nuovi scatti. Virtua Fighter 5 Final Showdown arriverà il prossimo 5 giugno su **PS3** e il 6 giugno su **XBox 360**, attraverso i rispettivi market digitali. Il gioco sarà disponibile al costo di 12.99 euro (su piattaforma **SONY**) e di 1.200 **Microsoft Points** sul **Live**. Si tratta di una produzione rivolta ai fan della saga, da sempre puristi estremi del realismo nelle arti marziali!

FLASH NEWS



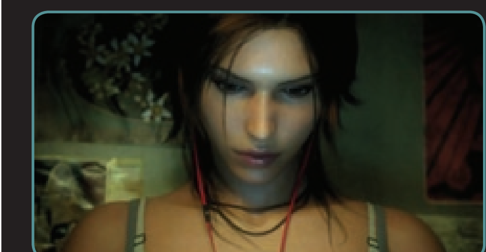
DEAD SPACE 3 NEL 2013!

Dead Space 3 è in lavorazione! La notizia arriva da una fonte **Electronic Arts**, la quale ha confermato il rilascio del gioco nel 2013!



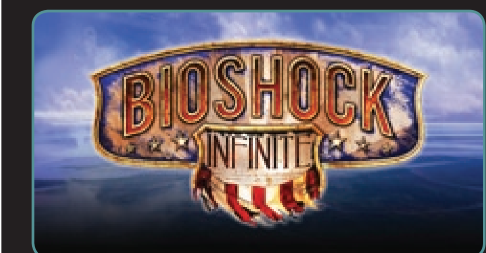
BETHESDA SI DISONORA...

Bethesda ha annunciato la data di uscita dell'attesissimo **Dishonored**: il titolo arriverà il prossimo 9 ottobre... sarà un capolavoro?



LARA CROFT RITARDA...

Il reboot di Tomb Raider ad opera di Crystal Dynamics è stato ufficialmente rinviato al primo quadrimestre 2013: **Lara Croft** si fa attendere!



L'INFINITO DI BIOSHOCK...

Quattro notizie, tre ritardi! Anche Bioshock Infinite, precedentemente previsto per il 16 ottobre, slitterà al 26 febbraio del 2013. Peccato!

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: MICROSOFT / GENERE: FPS / USCITA: 06 - 11 - 2012

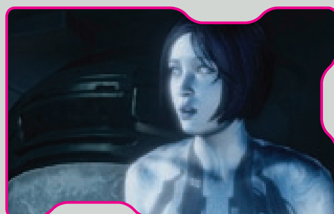


HALO 4

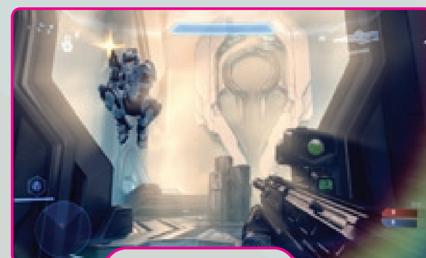
ANTEPRIMA completa — A cura di: Simone Giorgi

Lo sviluppo del prossimo Halo è passato dalle mani dei talentuosi Bungie a quelle dei ragazzi 343 Industries, team interno di casa **Microsoft** che deve ancora dimostrare il suo valore e le sue capacità, pur avendo già pubblicato il buon **Anniversary**. In questo quarto capitolo è stato ufficializzato il ritorno dell'inimitabile **Master Chief**: con il soldato **Spartan II**, **John 117**, anche la storia di **Halo 4** ripartirà laddove l'eroe l'aveva conclusa nel terzo episodio, portandosi con sé l'altrettanto famosa

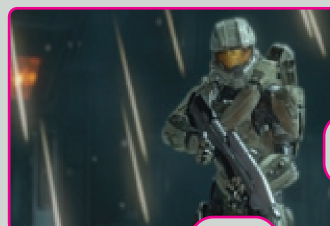


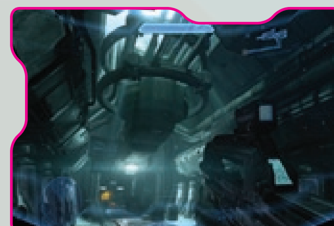


Cortana, l'intelligenza artificiale con la quale siamo stati abituati a collaborare sin dal principio. Il titolo sarà arricchito dai caratteristici **perk**, che ci potranno aiutare in battaglia con abilità extra o eventi di natura straordinaria. Non mancheranno poi le abilità della corazza, scudi protettivi, jet-pack e soluzioni mirate ad aumentare il coinvolgimento complessivo. Non ci resta che attendere il prossimo 6 novembre 2012...









NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: TBA 2012





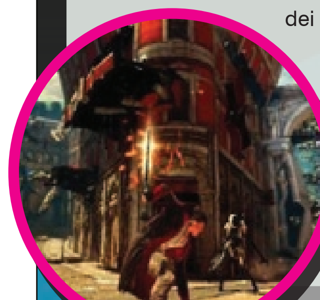


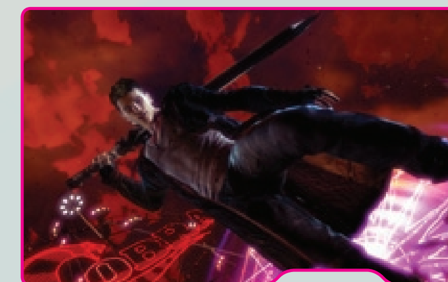


DMC: DEVIL MAY CRY

ANTEPRIMA completa — A cura di: Valerio Turrini

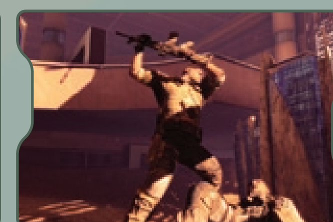
Se c'è una cosa che negli ultimi anni ha fatto molto discutere molte persone è senza dubbio il presunto Dante presentato da Ninja Theory per il nuovo Devil May Cry. La discussione è stata di dimensioni abnormi, dal momento che molti fan rimpiangono il **Dante** dai capelli bianchi e tamarro fino all'osso. Per fortuna tutte le paure dei fan sono state affrontate da **Ninja Theory**, che ha mutato pettinatura al suo eroe ma non lo stile... Gli sviluppatori hanno affermato di aver completamente rivisto il **combat system**, rendendolo più complesso ma molto più creativo e hardcore. Sono state aggiunte le parate e le combo sono diventate più complicate, ma allo stesso tempo più spettacolari. Mancano ancora molte indicazioni, però gli auspici sono più che positivi e c'è già profumo di capolavoro...





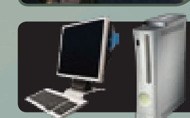
PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: 2K GAMES / GENERE: SPARATUTTO / DATA DI USCITA: 06 - 2012







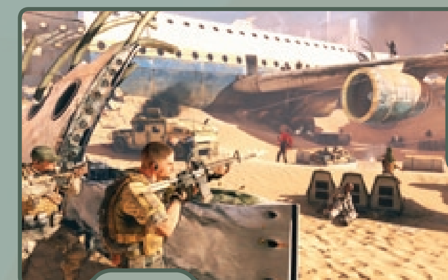




SPEC OPS: THE LINE

ANTEPRIMA completa — A cura di: Alessio Calace

Lanciare nuovi giochi non è mai un'operazione semplice, soprattutto in questa generazione dove le idee innovative latitano. **TakeTwo,** casa produttrice di capolavori come **BioSchock** e **L.A. Noire**, al contrario, ha dimostrato che il rischio paga e anche tanto. Così è arrivato l'annuncio di un **TPS** atipico, capace di unire un gameplay frenetico e profondo con una trama ricca e condizionata dalle scelte del giocatore. **Spec Ops: The Line** ci mette nei panni del comandante **Walker**, presentandoci un classico gameplay con un buon sistema di coperture e novità che sfruttano a fondo l'ambiente di gioco. Inoltre, le nostre decisioni influenzeranno i compagni di squadra e l'andamento del plot. Le premesse sono buone: tra un mese l'ardua sentenza...





NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

RECENSIONI

REVIEWS SVILUPPO: REBELLION / PUBLISHER: 505 GAMES / GENERE: SPARATUTTO / GIOCATORI: 1-?

SNIPER ELITE V2

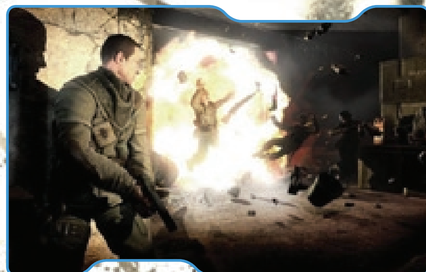
QUANTO E' DURO IL MESTIERE DEL CECCHINO

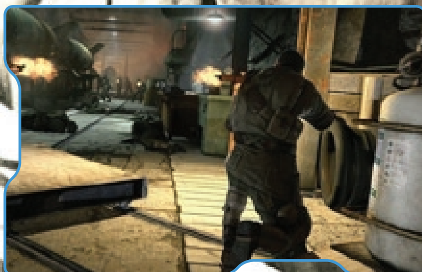
RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Amata da un pubblico generalmente più paziente e in grado di tracciare linee offensive ragionate, la classe del cecchino viene rappresentata in maniera approfondita in questo secondo episodio della serie **Sniper Elite**. La battaglia che ci vedrà protagonisti sarà ancora una volta collocata nel periodo relativo al secondo conflitto mondiale, durante il quale avremo modo di infiltrarci, nei panni di un soldato statunitense di nome **Karl Fairburne**, tra le fila nemiche stanziate a Berlino. Il titolo propone un comparto grafico accattivante composto da tanti elementi in grado di formare un quadretto complessivo ben assortito. Se giocato con la giusta dose di pazienza e attenzione, **Sniper Elite V2** si rivelerà un prodotto di alta qualità, al contrario provandolo con un approccio privo di particolari riflessioni, potrebbe risultare poco interessante. Capace di regalare ottimi spunti sotto il profilo della spettacolarizzazione e della tensione, firma un nuovo standard qualitativo per il genere. Un **must have** che gli amanti della balistica non dovrebbero lasciarsi sfuggire.











DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA



BUY NOW!

Grafica	82	Giocabilità	87
+ Berlino è riprodotta con cura! - ...ma texture altalenanti!		+ Balistica eccezionale! - Poco votata all'azione...	
Sonoro	85	Longevità	82
+ Buona colonna sonora! + Ottimi effetti audio!		+ Plot narrativo davvero intenso! + Multi ben congegnato!	

GLOBALE **80**

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: BLUEPOINT / PUBLISHER: SONY / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1

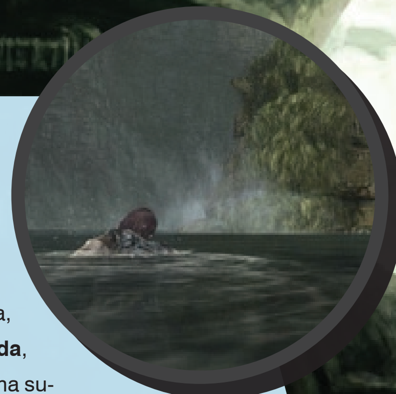
ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS CLASSICS HD

I CAPOLAVORI DI FUMITO UEDA IN ALTA DEFINIZIONE!

RECENSIONE completa A cura di: **Davide 'Bigboss87' Begni**

Nell'attesa del tanto desiderato terzo titolo firmato da Ueda, ossia The Last Guardian, giocare nuovamente, o per la prima volta, le opere che lo hanno consacrato nell'Olimpo dei videogiochi è sicuramente una buona idea. Così come è stata un'ottima cosa lasciare il compito di questo porting nelle sapienti mani di **Bluepoint Games**, esperti di conversioni per la scatola nera **Sony.** E' passato ormai un decennio da quando uscì **ICO**: il gioco stupì tutti ai tempi per la sua semplicità e per il suo feeling. Narrava la storia di un ragazzino con le corna, chiamato come il titolo, che incontra una ragazza eterea, **Yorda**, braccata da ombre che la vogliono catturare. Tra i due si forma subito un legame indissolubile, che porterà il protagonista a fronteggiare orde di ombre demoniache... Il secondo, invece, è l'altrettanto meraviglioso **Shadow of the Colossus**: il protagonista **Wander**, a seguito della morte della propria amata, scopre che esiste una divinità in grado di riportarla in vita. Tale **Dormin**, in cambio della resurrezione, chiede a **Wander** di eliminare sedici immensi colossi nascosti nella valle attorno al tempio. Il lavoro di conversione risulta davvero ben fatto, rendendo i capolavori del maestro **Ueda** ancora più belli da vedere e giocare.Consigliato a tutti senza distinzioni: definirli "videogiochi" è davvero riduttivo, sono delle vere e proprie opere d'arte digitali. Da avere!









IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA



BUY NOW!

Grafica	90	Giocabilità	85
+ Artistica e meravigliosa! - Sono assenti i 60 fps...		+ Divertenti e coinvolgenti! - Sistema di controllo datato...	
Sonoro	95	Longevità	85
+ Musiche incredibili... + ...e silenzi ancora più incredibili!		- ICO è breve... + SOTC è decisamente più lungo!	

GLOBALE **90**

SITO WEB

SVILUPPO: ROCKSTAR / PUBLISHER: ROCKSTAR / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1 - ?

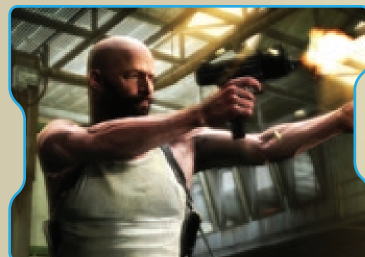
MAX PAYNE 3

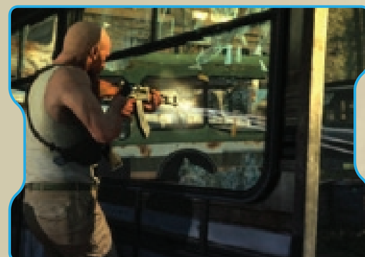
IL RITORNO DI UN UOMO... DALL'INFERNO!


RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Sono passati diversi anni da quando Rockstar annuncio che si sarebbe occupata del ritorno di Max Payne, arrivato per l'esattezza al terzo capitolo della serie. Mentre **Redemy** si lanciava in un nuovo ed estenuante lavoro chiamato **Alan Wake**, un team di sviluppo interno pianificava lentamente e nei minimi particolari uno dei ritorni più difficili che la storia dei videogame abbia conosciuto. A distanza di ben nove anni dal secondo capitolo di **Max Payne** e con una penna diversa da quella originaria, il protagonista del bullet time fa la sua apparizione in un titolo che difficilmente può essere considerato di facile comprensione...





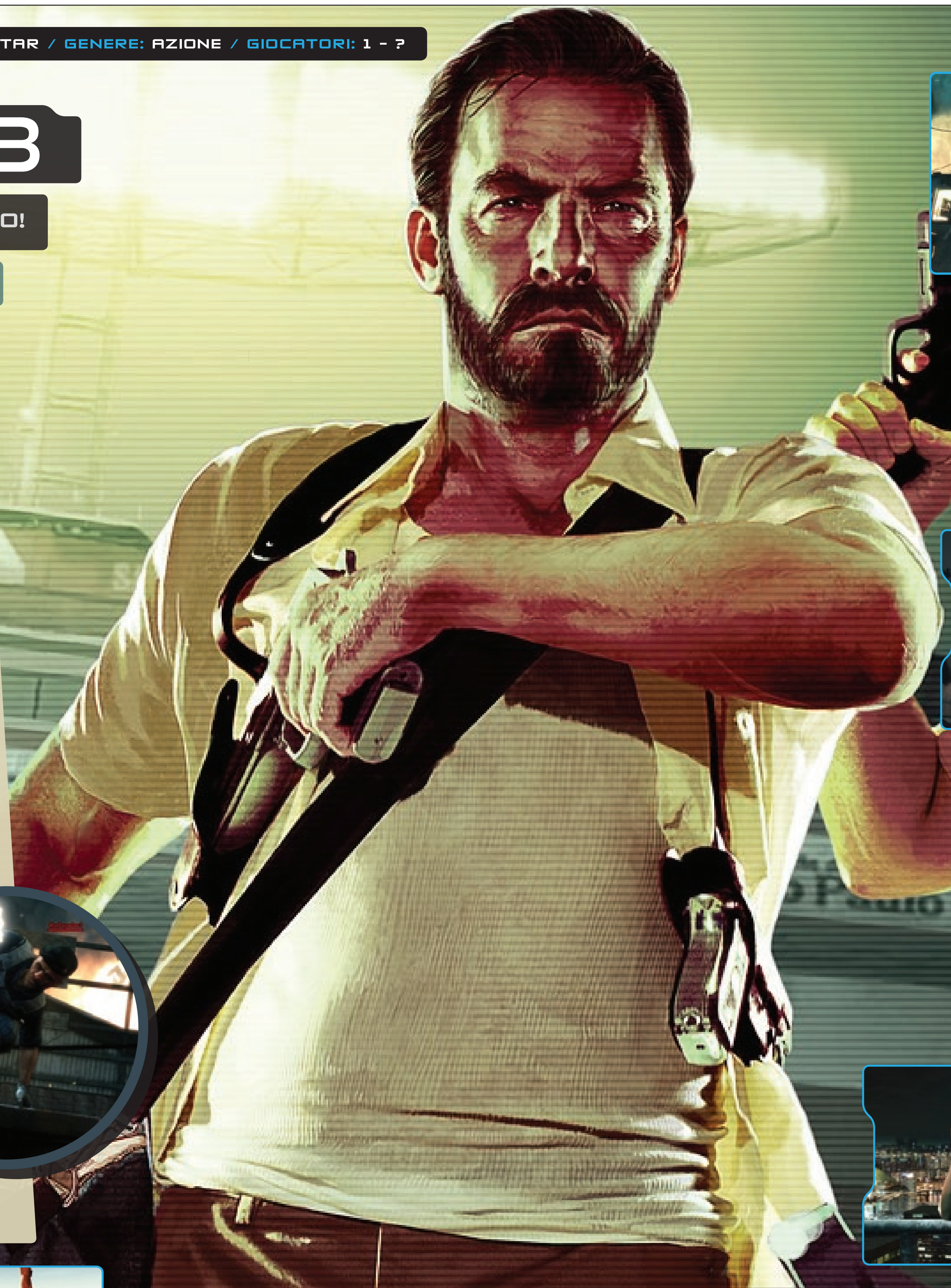
Max Payne è un uomo distrutto, che cerca di autodistruggersi tra fiumi di alcool ed antidolorifici, non riuscendo ad abbandonare un passato che lo tormenta. L'incipit è sviluppato a regola d'arte per confondere le idee ai giocatori di vecchia data e per offrire un plot narrativo decente a tutti coloro che non hanno provato i predecessori. Dopo un inizio che definire crudo è un eufememismo, avremo qualche chiarimento sugli avvenimenti che hanno portato il protagonista in **Brasile**, come guardia del corpo di una delle famiglie più influenti della finanza locale.

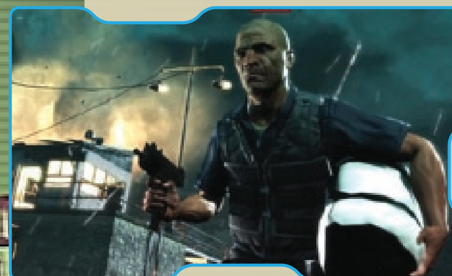


La trama è immersiva ma cruda e non fa sconti al buonismo che solitamente accompagna la maggior parte delle opere ludiche. Diventa quindi difficile staccarsi da **Max Payne** ed in generale dalle vicende che lo riguardano, almeno per le successive 12 ore che intervallano l'inizio del gioco dai titoli di coda. Graficamente, il titolo sa davvero dire la sua, non tanto per









l'effettiva nitidezza di immagine, quanto piuttosto per un framerate granitico, che non perde un colpo sia nelle fasi più concitate in **single player** e sia nelle sparatorie del **multiplayer**. Unica grande, enorme pecca è rappresentata dai sottotitoli troppo piccoli, che rendono irritante il doversi concentrare sulla lettura piuttosto che sull'atmosfera di gioco: **Max Payne 3**, infatti, non è doppiato in italiano, preferendo un doppiaggio inglese di grande patos interpretativo.

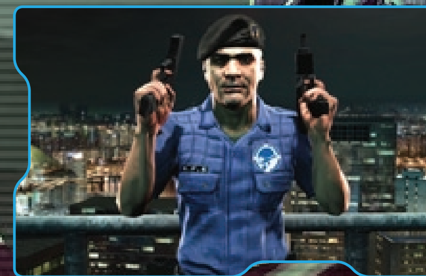


Il comparto multiplayer non brilla di particolare originalità, pur mantenendo il classico **bullet time** che da sempre caratterizza **Max Payne**. Curato nei minimi dettagli e dotato di un buon bilanciamento delle classi e del **level cap**, non convince per l'eccessiva linearità rispetto ad altre produzioni del genere.



Il livello di difficoltà si attesta su livelli decisamente alti: una scelta in controtendenza che non potrà che rendere felici i fan di vecchia data. **Max Payne 3** si rivela un seguito completamente riuscito, nonostante il cambio di sceneggiatore. A parte una modalità **multiplayer** poco ispirata, il titolo non delude le aspettative: un segno che **Rockstar** non solo crea grandi brand, ma che è anche capace di valorizzare titoli non suoi, e questo ne è un esempio lodevole nel suo settore.







DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	90	+ Framerate granitico! - Doppiaggio illeggibile!
Giocabilità	84	+ Riprende gli altri capitoli... + ...ma è stato ben aggiornato!
Sonoro	87	+ Immersivo e distruttivo! + Parlato inglese di spessore!
Longevità	70	+ Più di dieci ore di Single Player - Multiplayer non rivoluzionario...

GLOBALE 83

SITO WEB

PROTOTYPE 2

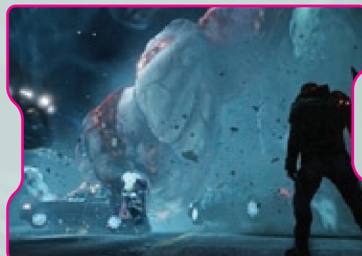
SIETE PRONTI PER LA MUTAZIONE PERFETTA?

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

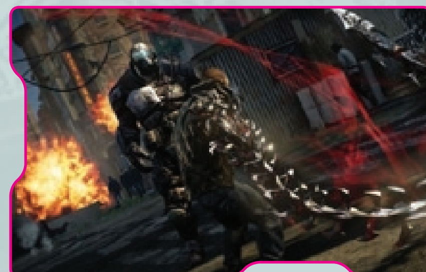


Il periodo recente ha visto proliferare un genere di titoli action distruttivi, basati su mutazioni genetiche dei protagonisti: stiamo parlando di prodotti quali **Infamous** e **Prototype**. Quest'ultimo, sviluppato dagli ottimi **Radical Entertainment**, vive oggi la sua seconda esperienza, evolvendo un concept di gioco che fin dagli esordi mostrava grandi potenzialità. Basato su una base free-roaming, **Prototype 2** si allaccerà agli eventi del primo episodio portando con sé un inedito protagonista, il soldato **James Heller**, che al ritorno di una missione estera troverà il suo paese completamente devastato e mutato dal virus **Blacklight**: **New York Zero** risulta ora una realtà completamente nuova e costretta a fronteggiare una crisi profonda. Nel titolo, passeremo dai quartieri sotto controllo dalla milizia cittadina ai campi di quarantena, per finire immersi nell'incubo della zona di massimo pericolo dove il virus **Blacklight** ha ormai preso piede e raggiunto la popolazione comprese le strutture presenti. Grazie ai poteri acquisiti dal protagonista, sarà possibile distruggere mezzi pesanti e spazzarli via, incatenare nemici e disfarsi di nutriti gruppi di avversari: il tutto ci darà occasione di inanellare combinazioni d'attacco fisiche con quelle derivate dalla potenza offensiva degli armamenti trovati nel gioco. **Prototype 2** propone un filone narrativo principale di buon spessore, anche se inferiore al precedente, ma ad affiancare la story-line si trovano sub-quest non sempre divertenti e alcune volte ripetitive. Il reparto grafico presenta passi in avanti rispetto al precedente episodio, ma si sarebbe potuto fare di più: anche se gli scenari della città sono vasti e ben sviluppati, alcune **texture** risultano poco dettagliate. Messi via questi fattori, ci ritroveremo un prodotto di ottima qualità che saprà divertirci grazie alle caratteristiche mutevoli del protagonista.



















DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, XBox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica	80	Giocabilità	82
+ Buoni gli ambienti sviluppati! - Texture sottotono...		+ Tante possibilità offensive! - Da rivedere alcune quest!	
Sonoro	88	Longevità	78
+ Distruzione a go go! + Doppiaggio italiano ben fatto!		+ Storyline coinvolgente... - ...ma scarsa rigiocabilità!	

GLOBALE 82

SITO WEB

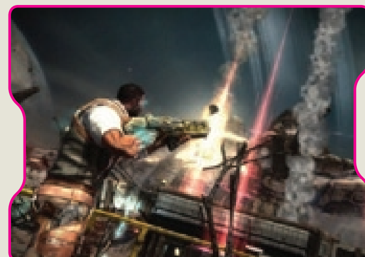
STARHAWK

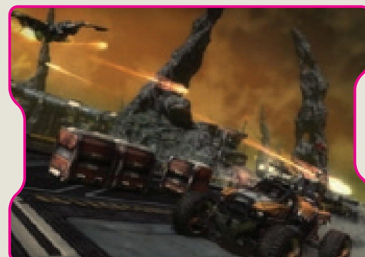
PREPARATEVI AD UNA GUERRA... GALATTICA!


RECENSIONE completa

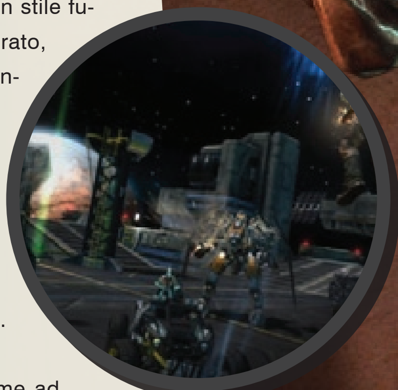
A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

D**opo l'ottimo esordio di Warhawk, sparatutto giunto quasi agli albori** del servizio **PlayStation Network** e amato dalla maggior parte dell'utenza **PS3**, non poteva mancare un suo successore. Scopo di questo **Starhawk** è quello di migliorare una struttura **multiplayer** già ben congeniata cercando di sostenere la grossa mole d'utenza prevista in battaglia, composta da ben 32 giocatori. Nonostante nasca fondamentalmente per accontentare gli amanti del **multiplayer** competitivo, il titolo concede anche una parentesi dedicata ai giocatori solitari. Malgrado ciò, questo spazio sarà rilegato all'apprendimento delle non semplicissime meccaniche di gioco.





Il plot dell'avventura single-player ci metterà nei panni di un mercenario, tale **Emmett Graves**, personaggio ben rappresentato sia caratterialmente che dal punto di vista stilistico. Tuttavia l'avventura, pur essendo narrata con stile fumettistico ben disegnato e curato, non stupisce particolarmente per originalità o colpi di scena degni di nota. Come dicevo quindi, la breve parentesi single, dalla durata di circa 5 / 6 ore di gioco, fungerà da apripista per assimilare i comandi di gioco.



Starhawk nasce come uno sparatutto in terza persona, ma insieme ad esso impareremo ad apprezzare anche le sfaccettature strategiche che i **LightBox Interactive** (sviluppatori del prodotto) hanno pensato di inserire. La struttura del titolo ci permetterà di variare l'azione di gioco dandoci la possibilità di affrontare scontri aerei o a terra con conseguenti differenze sotto il profilo del **gameplay**. La formula strategica prende vita una volta entrati nel







vivo del gioco quando avremo la possibilità di schierare armamentari e strutture difensive allo scopo di fortificare la nostra posizione e allo stesso tempo pianificare al meglio l'offensiva. Le possibilità offerte varieranno dalla capacità, accumulando la speciale fonte energetica del titolo, di alzare mura protettive, creare bunker di approvvigionamento, mezzi, torrette di guardia e molto altro ancora.

Starhawk presenta un reparto tecnico soddisfacente, ma certamente non al pari con le maggiori produzioni presenti sul mercato. Buone le ambientazioni presenti, ma in generale le **texture** e le animazioni dei personaggi lasciano a desiderare. A favore del titolo però parlano le numerose unità mosse dal motore grafico che quasi mai balbetta anche nelle situazioni più concitate. Il comparto audio, corredato da un doppiaggio completamente in italiano, non strappa voti particolarmente esaltanti attestandosi nella media.

E' un titolo che si lascia apprezzare per la sua forma mutevole, uno **sparatutto** in terza persona in grado di diventare, grazie alle sue caratteristiche, anche un ottimo strategico. Potenzialmente grandioso in **multiplayer**, perde molto nella breve campagna in singolo. **Starhawk** va quindi considerato eda coloro che cercano un prodotto incentrato sul multiplayer… in quel caso potrete star tranquilli e spassarvela con un **TPS** strategico da esplorare in compagnia.







IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica	75	**Giocabilità**	83
+ Buoni gli ambienti ricreati! - Texture da rivedere...		+ Tante soluzioni diverse... + ...in un unico titolo!	
Sonoro	78	**Longevità**	85
+ Doppiaggio in italiano! - Musiche nella media...		+ Il multiplayer crea dipendenza! - Modalità in singolo da rivedere...	

GLOBALE 80

SITO WEB

SVILUPPO: PIRANHA BYTES / PUBLISHER: DEEP SILVER / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

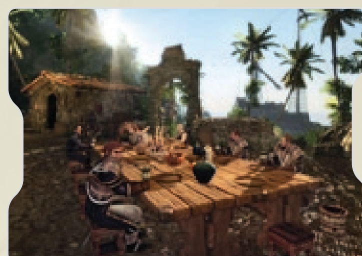
RISEN 2: DARK WATERS

PENDAGLI DA FORCA: PREPARATEVI ALL'AMMARRAGIO!


RECENSIONE completa

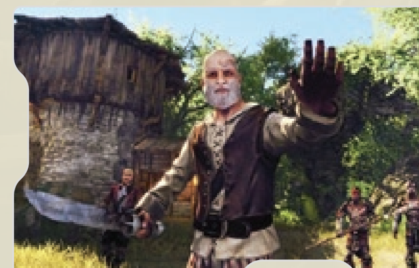
A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

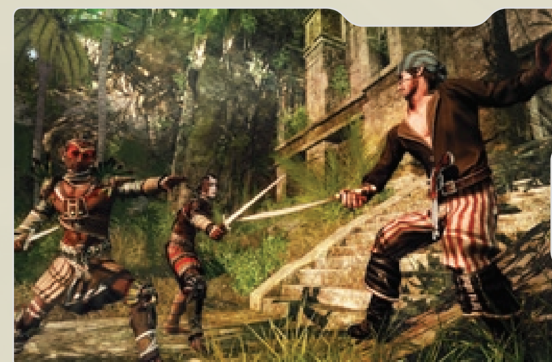
Creatori dell'apprezzatissima serie di Gothic, Piranha Bytes ha raggiunto un enorme successo nell'ambito dei giochi di ruolo **open world**. Dopo essere giunti al terzo capitolo della saga, la software ha deciso di creare un nuovo titolo: **Risen**. Pur mantenendo inalterato il **gameplay** di **Gothic**, il titolo presenta una nuova ambientazione, teatro di trame ed eventi epici con un cast di interessantissimi personaggi. A circa tre anni di distanza dall'uscita del primo capitolo, ecco spuntare l'atteso sequel, **Risen 2: Dark Waters**, che ci riporterà nuovamente nei panni dell'**Eroe senza Nome** e la sua missione per salvare la terra dalla furia dei **Titani**. Il protagonista è notevolmente cambiato: le sue imprese eroiche sono riuscite a salvare **Faranga**, ma la furia dei mostri sta dilagando ancora per tutto il continente. Entrato nell'**Inquisizione**, l'**Eroe senza Nome** si abbandona a se stesso: dopo aver perso l'occhio in seguito all'utilizzo del monocolo dell'**Inquisitore Mendoza**, viene divorato dalla depressione e dall'alcolismo... ma questo è solo l'inizio! **Risen 2: Dark Waters** presenta un sistema di gioco oramai consolidato, unendo elementi da **action rpg a**lla struttura **open world**: a donare una maggior varietà al **gameplay** ci pensano i mini-giochi che variano dalle gare di bevuta alle sfide di tiro al bersaglio. In ogni caso la longevità di gioco è notevole e ci vorranno circa una cinquantina di ore per portare a termine l'avventura, oltre alle quest secondarie (circa 250: un quantitativo impressionante!). Il comparto tecnico è di pregevole fattura: le migliorie si notano immediatamente nell'ambientazione, che offre degli scorci meravigliosi. Il reparto audio è ottimo, condito da una colonna sonora epica, composta da **Vladimir Kuznetsov**. **Risen 2: Dark Waters** è assolutamente consigliato a tutti gli appassionati di **RPG** o per chi cerca una innovativa avventura *"piratesca"*.

















DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 85
+ Ottimi dettagli e ambientazioni!
- Alcuni aspetti non sono eccelsi!

Giocabilità 88
+ Gameplay solido e ben fatto!
- Bug nell'IA di nemici e NPC...

Sonoro 90
+ Grande colonna sonora!
+ Doppiaggio davvero ottimo!

Longevità 90
+ Storia intrigante...
+ ...e cinquanta ore di gioco!

GLOBALE
90

SITO WEB

ANTEPRIMA — STRATEGIA E FANTASCIENZA SU XBOX 360!

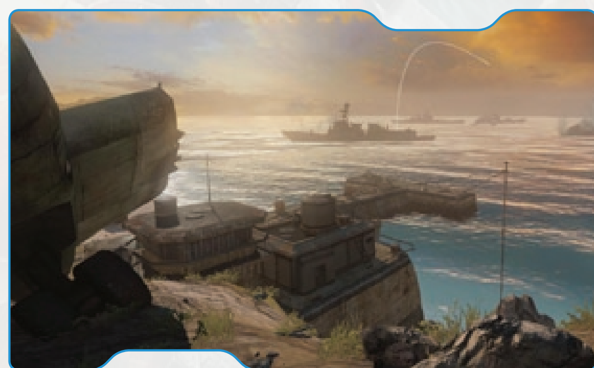
BATTLESHIP

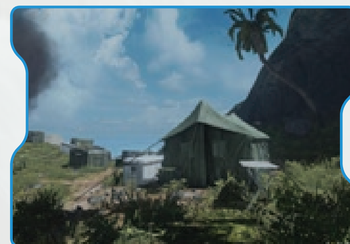
AVETE MAI SOGNATO DI CONTROLLARE IL TEMPO?

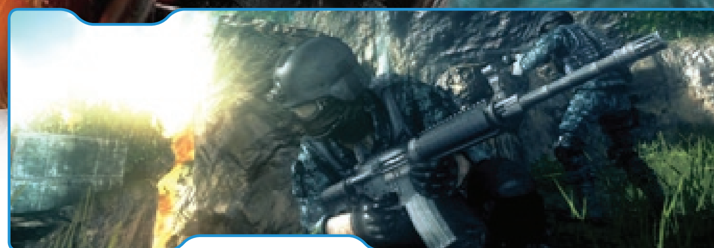


RECENSIONE completa — A cura dello staff di **GameStorm.it**

Ispirato all'omonimo gioco da tavolo Hasbro e caratterizzato da una trama originale rispetto a quella illustrata nel film di Universal Pictures, Battleship unisce guerra navale e azione in prima persona, con conflitti via terra e via mare. Protagonista della storia è lo specialista di demolizioni **Cole Mathis**, che si ritrova intrappolato nella zona di scontro dell'arcipelago hawaiano con un pericolo extraterrestre acquatico. Il suo compito è quello di comandare la flotta navale nel corso di un terrificante assedio da parte degli invasori alieni e riuscire a coordinare le truppe per una resistenza che si sposta anche sulla terraferma. Teatri di azione saranno pertanto il mare e la costa, in quella che si rivelerà una vera e propria guerra simulata. Come ogni gioco di guerra che si rispetti, allinterno di **Battleship** avrete a vostra disposizione una vasta gamma di armi, forze aeree, navali e via discorrendo che potranno essere potenziate e personalizzate nel corso del gioco stesso. Inoltre sarà possibile effettuare scansioni radar e coordinare massicci attacchi aerei e missilistici. Il gioco sarà disponibile nei negozi mentre leggerete l'articolo: appuntamento a breve con la recensione completa!













Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

SHARP STORM - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!



GTX 690: VELOCITA' E PRESTAZIONI AL TOP DA NVIDIA!

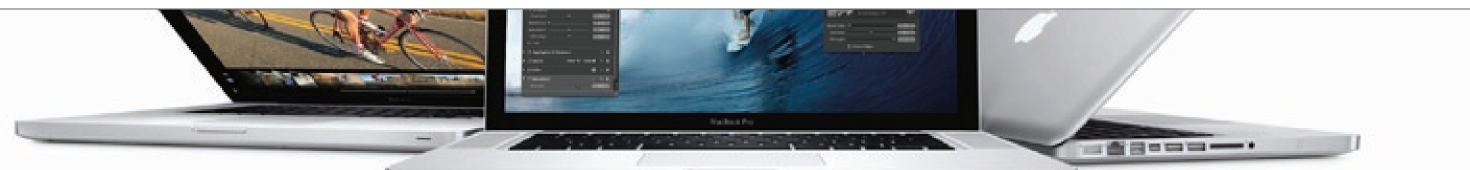
Una scheda video dalle performance esagerate per tutti gli amanti del gaming!

ARTICOLO completo

Se siete amanti del gaming e cercate la scheda video definitiva, vi conviene continuare a leggere: dopo una lunga attesa è arrivato il modello più atteso di casa **NVIDIA**. Ebbene sì: la **GTX 690** è finalmente tra noi: il biglietto da visita è costituito da due core **GK104** e da una velocità di rendering più alta di qualsiasi altra scheda video. 128 sono le unità **Texture,** mentre ciascuna **GPU** supporta **2GB** di memoria **RAM GDDR5**. La velocità raggiunta è davvero esagerata, per una risoluzione complessiva che supera la soglia dei **2560 x 1440 pixel**. Per dare un'idea delle prestazioni, possiamo considerare che tra una **GTX 690** e un paio di **GTX 680s** in SLI non ci sono sostanziali differenze. Ovviamente il problema più grande risiede nel prezzo: 999 dollari sono una cifra che certamente ne limita fortemente il mercato. Ma se il prezzo non vi spaventa e cercate la scheda video definitiva... allora l'avete trovata!

■ **A cura di Cesare Arietti - GamePlayer.it**







IPAD: TASTIERA ALIMENTATA... A LUCE!

Una soluzione versatile per il risparmio energetico

ARTICOLO completo

Logitech Solar Keyboard Folio è una tastiera Bluetooth pensata appositamente per l'**iPad**. La particolarità della tastiera, oltre a quella di essere alimentata a energia solare, è quella di fare anche da involucro che conserve di preservare il dispositivo **Apple** da polvere e urti. Da chiusa la tastiera consente di avviare la riproduzione di contenuti multimediali, mettendo a disposizione dell'utente controlli come play, pausa, volume, ecc. La tastiera si alimenta con qualsiasi sorgente luminosa, anche in condizioni di scarsa illuminazione e con luci artificiali: una soluzione davvero utile!



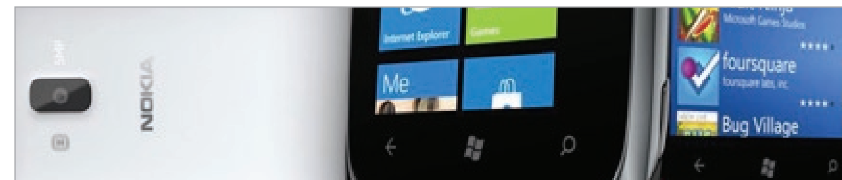


NVIDIA SI FA IN 8!

Un driver il nuovo Windows

Apple potrebbe equipaggiare i suoi nuovi modelli di MacBook Pro da 15 pollici con un super **display Retina**. Il rilascio dei notebook è atteso entro la fine dell'anno: le novità dovrebbero inoltre riguardare l'introduzione delle porte **USB 3.0** (le porte Thunderbolt dovrebbero comunque rimanere) e uno spessore dello chassis ancora più sottile. Le indiscrezioni provengono dal sito **9to5Mac**: non resta che attendere conferme direttamente dalla **Apple**!

ARTICOLO completo



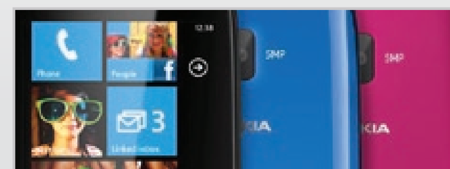
ACER LANCIA ASPIRE V5!

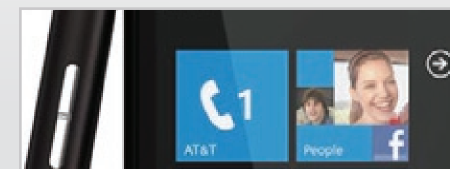
Una nuova serie di notebook che unisce performance... e dimensioni ridotte!

ARTICOLO completo

Sono pronti per il mercato italiano i nuovi Nokia Lumia 610 e Lumia 900 basati su sistema operativo **Windows Phone** di **Microsoft**. I due terminali si aggiungono al **Lumia 800** (primo **Nokia** con **Windows Phone**) e al modello **710**. Il **Nokia Lumia 610** è uno smartphone di fascia media dedicato ad un pubblico giovane, proposto in quattro colorazioni. Dotato di **display** da **3.7** pollici con risoluzione **800 x 480 pixel**, integra una fotocamera da 5 **MP** e pesa intorno ai 130 grammi. Offe i servizi Maps, Drive e Music ed è personalizzabile con le applicazioni disponibili nel **Windows Phone Marketplace**. I contatti sono semplificati dalla presenza di **PeopleHub**, la funzionalità che permette un accesso ai social network. Il costo è 199 euro, rendendolo adatto a tutti coloro che cercano uno **smarthpone** di buon livello ma non particolarmente costoso.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**









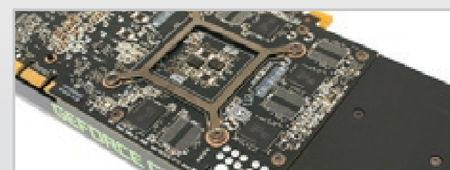
L'ARCHITETTURA KEPLER TORNA IN SCENA CON GTX 680

Costi concorrenziali e possibilità di integrazione senza stravolgere il proprio PC!

ARTICOLO completo

GTX 680 e l'architettura Kepler hanno rappresentato senza dubbio un grande passo in avanti per **NVIDIA**, sia per i risultati ottenuti che per i costi concorrenziali. E così è stata prodotta questa **GTX 670**, ad un prezzo di circa 310 Euro: non pochissimo, ma certamente non impegnativo se confrontato con altre soluzioni equivalenti proposte dalla concorrenza. L'architettura **Kepler** rimane quasi invariata: la prestazione complessiva si rivela inferiore soltanto del 13% rispetto alla **GTX 680**. Se cercate una scheda video che non vi costringa a sostituire molteplici componenti nel vostro **PC**, allora non possiamo che caldeggiarne l'acquisto!

■ **A cura dello Staff di GamePlayer.it**









SAMSUNG GALAXY S3: LO SMARTPHONE PIU' ATTESO DELL'ANNO?

Grazie alla tecnologia Smart Stay, il cellulare resta acceso semplicemente guardando lo schermo!

E' uno degli smartphone più attesi di questo 2012: parliamo del Samsung Galaxy S3, cellulare che ha focalizzato l'attenzione di stampa e pubblico fin dai primissimi annunci. Parlando del primo elemento che salta all'occhio, l'aspetto visivo, troviamo due colorazioni disponibili: **bianco marmo** o **pebble blue** (letteralmente, blu ciottolo). Le dimensioni si attestano su 135,6 x 70,6 x 8,6 mm, per un **display Super AMOLED HD** da 4,8 pollici. **Samsung** ha inoltre introdotto la tecnologia **Smart Stay**, un sistema di **tracking visivo** che segue l'occhio umano quando è rivolto verso il cellulare. L'idea è quella di mantenere attivo lo schermo finché lo si osserva, per andare in **stand-by** subito dopo: una soluzione eccellente, che se ben integrata potrebbe davvero rivoluzionare il sistema di controllo e, soprattutto, i consumi. Appuntamento al prossimo mese con la recensione ufficiale!









IPHONE 5: UN DISPLAY DA QUATTRO POLLICI!

Aria di cambiamento secondo le analisi del Wall Street Journal

La celebre casa di Cupertino non sta mai con le mani in mano quando si tratta di dar vita a nuovo hardware e ne abbiamo avuto la dimostrazione con lo stupefacente **iPad 3**. Stavolta non parliamo della tavoletta dei desideri, bensì dell'atteso e misterioso **iPhone 5**. Nessuna reale nota tecnica sembra finora emersa ufficialmente a conferma delle effettive caratteristiche hardware ma quanto riportato dal **Wall Street Journal** potrebbe essere determinante per delineare la connotazione tecnica del nuovo dispositivo **iOS** e le dimensioni vere e proprie dello schermo, che dovrebbe essere sensibilmente ingradito raggiungendo i 4 pollici, così da essere competitivamente al passo concorrenziale di **Android**. Un'informazione veritiera? Lo scopriremo presto!

CHRONICLE

LA NUOVA CONCEZIONE DEL SUPEREROE!



RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**



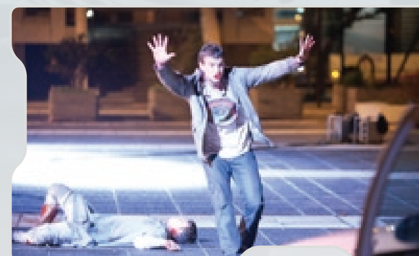
Viviamo storicamente un'epoca cinematografica popolata da pellicole in cui abbiamo imparato a conoscere le gesta di nuovi supereroi e riassaporato il gusto di vedere in azione icone fumettistiche che anche in passato avevano calcato le scene di **Hollywood**. Da questo contesto, ricchissimo di effetti speciali, tecnologie tridimensionali e chi più ne ha più ne metta, riescono a spiccare il volo tre ragazzi comuni, concepiti dalla penna di **Max Landis** e dal regista alla sua prima direzione, **Josh Trank**. Escludendo pompose tecnologie di odierna concezione e concentrandosi sul comunque già utilizzato sistema del **found footage** (per intenderci quella metodologia di ripresa simil amatoriale vista nel famoso **The Blair Witch Project**, oppure nel più recente **Cloverfield**), i produttori e ideatori della pellicola hanno voluto creare un netto divario rispetto ai film dove lo spettacolo visivo, in alcuni frangenti, prende fortemente il sopravvento rispetto a tutto il resto. Questa iniziativa rappresenta la chiave, o se vogliamo il biglietto da visita, per raccontare una storia basata sì sul concetto di superpotere, ma sul quale si è voluto dare una chiave di lettura diversa da tutto il resto. Una chiave più coraggiosa che prende corpo seguendo la sceneggiatura del film, dove abbiamo avuto modo di conoscere personalità diverse, complicate e in alcuni casi addirittura contorte. Funziona proprio per questo motivo, distaccandosi dal resto... Il regista non ne vuole sapere dei costi superlativi che costringono alla realizzazione delle moderne pellicole basate sui classici supereroi, anzi… si concede il lusso di annoverare tre perfetti sconosciuti come protagonisti del cast. La pellicola distribuita dal**la 20th Century Fox** ha anche il merito di tratteggiare con cura una storia che vede protagonisti tre giovani ragazzi alle prese con le difficoltà della vita. Ognuno di loro, **Andrew, Matt** e **Steve**, è segnato da esperienze più o meno negative (soprattutto per uno di questi…) vissute e metabolizzate secondo il proprio carattere. Dalla quotidianità di dei protagonisti e dalle loro difficoltà, prende piede il plot narrativo della pellicola che svolterà pagina quando i tre giovani protagonisti verranno a contatto con un singolare blocco di cristallo. Dopo l'esposizione alle radiazioni emanate dall'oggetto, il trio acquisirà poteri telecinetici che permetteranno loro di muovere oggetti col pensiero, generare scudi protettivi e, ottenuta la dovuta esperienza, persino di volare. Da qui avremo modo di muoverci all'interno dei bivi narrativi ben costruiti, che andranno dalle vendette personali fino alle conseguenze irreversibili (e per certi versi prevedibili) di un potere troppo grande da padroneggiare… La trama della pellicola scorre piacevolmente ed escludendo alcuni momenti di stanca va assolutamente premiata, come premiato va il coraggio di presentare un'opera fuori dagli schemi e in grado di portare rinnovamento in un genere davvero saturo e scevro di novità. Un film consigliato tanto agli amanti dei super eroi... quanto a coloro che non amano la fantascienza! ■

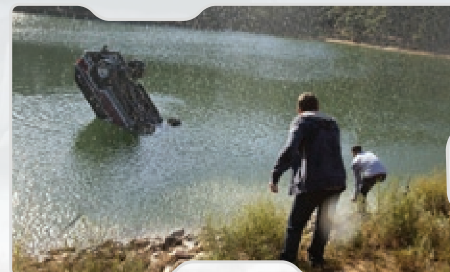






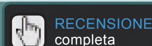






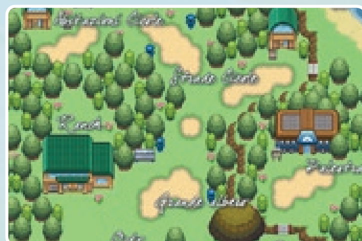
POKEMON POWER TRAINER

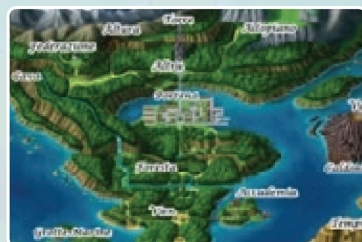
COLLEZIONALI TUTTI... SUL BROWSER!



RECENSIONE completa — A cura dello **Staff di GDR-Online**

Se siete fan dei Pokémon, allora non potete perdere l'occasione di provare questa land giocabile via browser: un mondo aperto dove incontrare altri allenatori e affrontare numerose quest. **Pokémon Power Trainer** è ambientato ad **Almia** e per un motivo ben preciso: è il luogo dove è possibile incontrare ogni specie di **Pocket Monster**, senza le limitazioni che avrebbero avuto luoghi come il **Kanto** o **Sinnoh**. L'ambientazione offre inoltre numerevoli spunti, sviluppati dalle corporazioni e dai master per creare variazioni dalla trama principale. La **land** si rivella ben fatta e presenta un ottimo clima. Lo staff è molto presente, le idee non mancano e ci sono aggiornamenti continui. Inoltre questo titolo **play-by-chat** è frequentato e questo non può che essere un bene per chi cerca un'esperienza completa da affrontare in compagnia. A rinforzare la narrazione vi sono anche eventi a cui partecipare, come la gara pigliamosche, tornei o missioni speciali. Il linguaggio dei master è adatto alla tipologia di gioco e si rivela chiaro e pulito, senza complicazioni inutili per i giocatori. E se il genere potrebbe apparire ristretto ai fan **Nintendo**, in realtà l'età media alta e la complessità sviluppata lo rendono interessante anche per tutti gli altri! Davvero niente male...



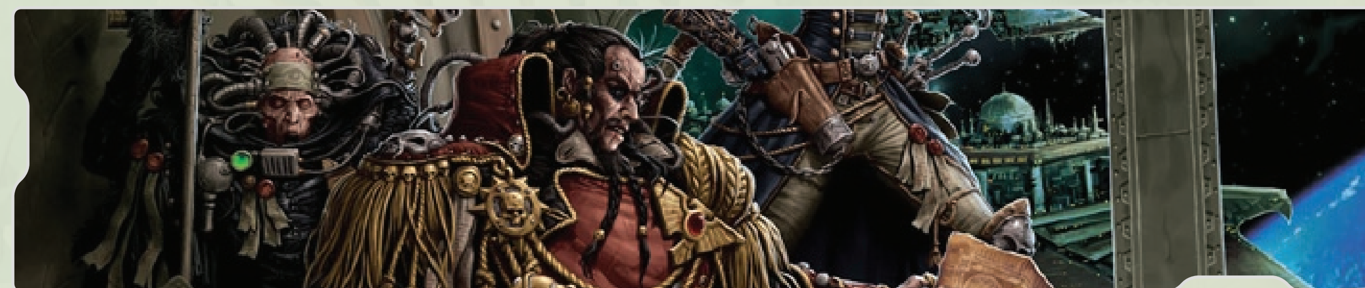




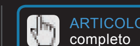




SITO WEB Clicca Qui



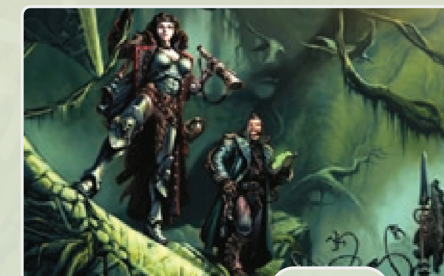
ROGUE TRADER

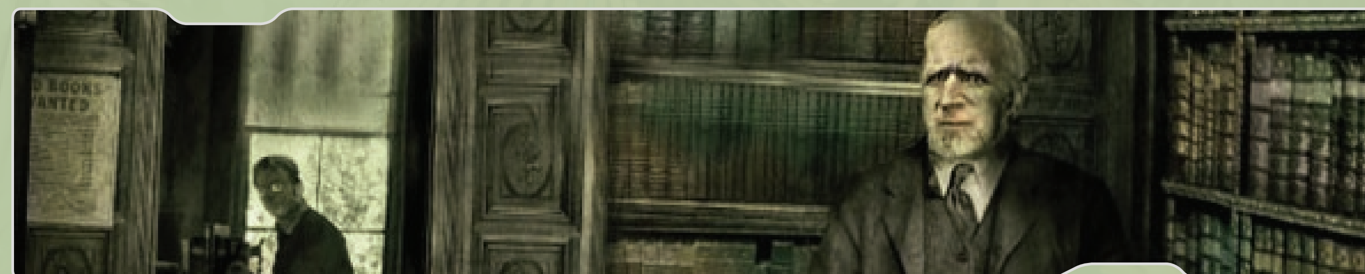


ARTICOLO completo — A cura di: De4athkiss1

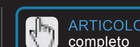
Giochi Uniti annuncia l'uscita di Rogue Trader, il nuovo gioco di ruolo di "fantascienza gotica" ambientato nell'universo di Warhammer 40.000! Il gioco sarà prossimamente in distribuzione e si andrà ad aggiungere alla linea **Dark Heresy** in quella che è una collana di **GDR** fantascientifici su licenza **Games Workshop** / **Fantasy Flight Games**. Oltre al Manuale Base sono inizialmente previsti tre supplementi, sulla falsariga di quanto è stato fatto per **Dark Heresy**, ovvero il **Kit dell'Arbitro del Gioco** (schermo per l'**ADG** e avventura / supplemento), il **Richiamo del Firmamento** (volume con 3 avventure da 150 pagine) e **Nella Tempesta** (supplemento per i giocatori da 256 pagine). Sul sito ufficiale è già possibile vedere un'ampia anteprima delle immagini che saranno presenti nel manuale definitivo: non vediamo l'ora di testare a fondo la versione completa!





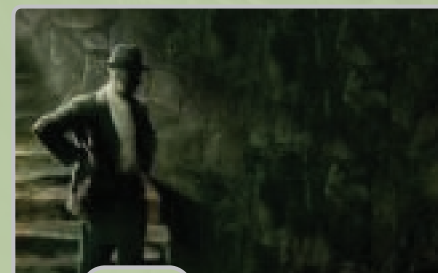


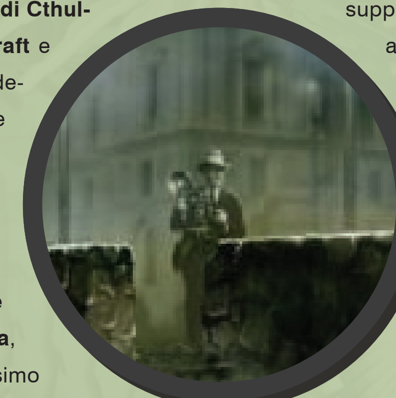
TRA LE SPIRE NEBBIOSE DI LONDRA



ARTICOLO completo — A cura di Nadir

Era un po' che non tornavamo a parlare di "Sulle Tracce di Cthulhu", il gioco di ruolo dedicato ai Miti creati da Lovecraft e nato dalla penna di **Kenneth Hite**. Dopo i supplementi dedicati ad avventure e alla magia, arriva ora un'espansione davvero imperdibile per tutti gli amanti del genere. **Tra le spire nebbiose di Londra**, infatti, è un ricchissimo supplemento geografico dedicato alla città, dove si annidano orrori tremendi e sconosciuti. Londra è stata ricreata in tanti aspetti, per intrigare il giocatore e immergerlo nelle tenebre della capitale londinese. Il manuale avrà il costo di 27.90 euro e sarà in distribuzione nei prossimi giorni.

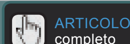






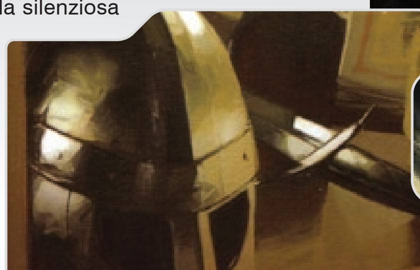
L'APPRENDISTA ASSASSINO

IL PRIMO CAPITOLO DELLA TRILOGIA DI HOBB!


ARTICOLO completo

A cura di: **Teufer**

Un vecchio scrivano, in un qualche scriptorium ai confini del mondo civile, inizia a scrivere la storia del suo paese, i Sei Ducati. Dopo poche righe però i ricordi del narratore prendono il sopravvento, trasformando la cronaca in un'autobiografia. **FitzChevalier Lungavista** inizia il suo racconto all'età di sei anni con il proprio arrivo a **Castelcervo**, capitale dei **Sei Ducati**. Affidato inizialmente allo stalliere e uomo di fiducia del principe, **Burrich**, **Fitz** non può rimanere escluso a lungo dai complotti di corte. Un bastardo è un pericolo per la linea di successione e le tradizioni hanno lasciato un solo compito ai bastardi reali: quello di diventare la silenziosa giustizia del Re. E così re Sagace protegge Fitz e lo affida per l'addestramento al suo assassino, **Umbra**, perchè lo prepari per quando ve ne sarà bisogno... Il libro, primo della **Trilogia dei Lungavista** (di cui fanno parte anche **L'Assassino di Corte** e **Il Viaggio dell'Assassino**), è ambientato in un mondo originalissimo, a cavallo tra medioevo e rinascimento, con spunti tratti da **Shakespeare,** dalle saghe arturiane e dalle fiabe; dove la magia compare davvero poco ma è vista da tutti in ogni momento. Se cercate una lettura sul filo dell'avventura e del brivido, questo racconto fa di sicuro al caso vostro!







2003 SVILUPPO: SQUARE-ENIX / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1 - 4

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

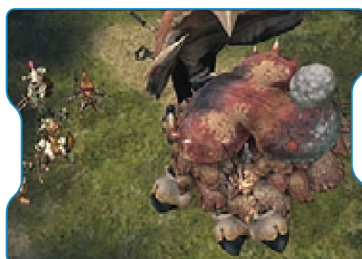
FORSE IL VIAGGIO PIU' GRANDE DEL GAMECUBE!


RECENSIONE completa

A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**

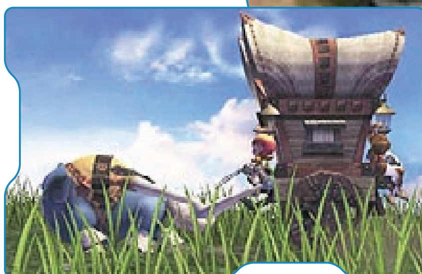
Un capolavoro incompreso. Dalla critica, dai giocatori, dagli sviluppatori: giudicato un titolo troppo versato al multiplayer, ritenuto insensato in singolo, valutato come poco adatto al mercato... **Final Fantasy Crystal Chronicles** si preannunciava nel 2002 come il grande ritorno della saga su piattaforme **Nintendo** ma di fatto rimase niente più che uno spin-off per un target giovane. Ma chi lo ha giocato a fondo sa bene quanto assurde siano state queste opinioni... Iniziamo dal principio: il **Miasma**, una sorta di atmosfera tossica che ricopre il mondo, impedisce alle persone di vivere in libertà. L'unico modo per sfuggirvi è ricorrere ad una linfa rarissima, che crea una barriera in cui respirare normalmente: per questo motivo ogni villaggio invia annualmente una carovana di coraggiosi avventurieri, con l'obiettivo di riempire un'ampolla e mantenere intatta la barriera. Così, dopo aver creato il proprio giocatore da una delle quattro razze fondamentali, è possibile viaggiare di location in location per sconfiggere i nemici, il relativo boss e ottenereun po' di linfa protettiva. Una volta riempita l'ampolla si potrà fare ritorno a casa, festeggiando il completamento della missione e ricominciare l'annata successiva. Nel corso del tempo il mondo evolve e avvenimenti si susseguono, sviluppando una storyline complessa e a più livelli. Ma l'aspetto più importante è relativo al **multiplayer**: il titolo consente di essere giocato in quattro collegando altrettanti **Gameboy Advance** al **GameCube**. Una richiesta **hardware** pesante, che ha limitato fortemente l'interesse del pubblico... suo malgrado. Perché come **RPG** è possibile accedere alle proprie statistiche sullo schermo del **GBA**, senza dover interrompere l'azione in **TV**. Ma queste novità non sono niente: il gioco introduce cambiamenti da ogni punto di vista: con una base che unisce uno stile action con combattimenti in tempo reale ad un sostrato di **GDR** vecchio stampo, **Crystal Chronicle** punta tanto al lavoro di squadra quanto alla competizione più esagerata. Perché se le magie possono essere combinate tra i giocatori attraverso il tempismo e la precisione, ottenendo effetti potenziati, allo stesso tempo soldi e item non sono spartiti equamente, ma assegnati al primo che li raccoglie. Senza contare che ogni GBA mostra un elemento casuale (posizione degli scrigni, mappa, nemici, ecc...), creando facilmente dissapori anche nelle situazioni più critiche. Menzione a parte per lo stile grafico (originale e ben fatto) e per l'immensa colonna sonora: oltre cinquanta brani in stile medievale, arrangiati con gli stumenti dell'epoca. L'**OST** vale tutt'oggi l'acquisto del gioco. Quattro amici con il **GBA**, un **GameCube** e **Crystal Chronicle**: è la formula matematica del capolavoro!

















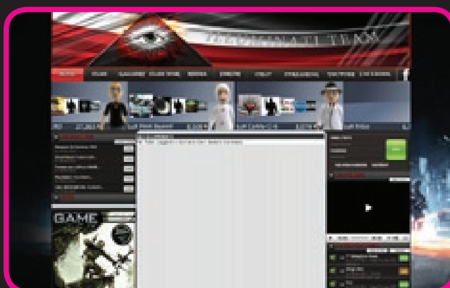




I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!



ILLUMINATITEAM.IT

Illuminatiteam è il sito dell'omonimo clan di videogiochi. All'interno è possibile trovare il profilo dei componenti, ma anche news sugli eventi, il calendario dei **clanwar**, un forum, una chat e contenuti multimediali dedicati al **gaming.** Un ottimo spazio per la competizione!

CHIPTUNEWORLD.BLOGFREE.NET

Chiptuneworld.blogfree.net è un fantastico spazio dedicato al mondo della musica a **8 bit.** Il sito contiene articoli, interviste e curiosità dedicate ai **chiptune**, e non solo: potrete anche trovare interessanti interventi sui film dedicati ai videogiochi. Davvero niente male: consigliato!



BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT



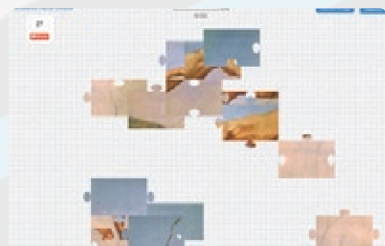
italianwebmaster.eu

IWM è una community blog dedicata alle professioni sul web, nata nell'aprile 2012. Presenta ogni settimana tanti articoli originali con lo scopo di aiutarti nel tuo lavoro da **WebMaster**, **WebDesigner** o **Articolista**. Contiene un'ampio spazio per i più popolari **cms joomla**! e **wordpress**. Inoltre è anche possibile trovare offerte di lavoro: utile!



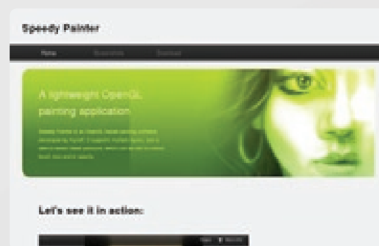
puzzle.arcadeok.com

Su Internet esistono molti software da utilizzare via browser per applicazioni di tutti i tipi. Una di queste è proprio **ArcadeOK Puzzle Creator**, un gioco gratuito che da la possibilità di creare il proprio **Puzzle** personalizzato con diversi livelli di difficoltà: basta caricare un'immagine in qualsiasi formato e cominciare subito a giocare.



speedypainter.altervista.org

Software gratuito di disegno artistico. Supporta le tavolette grafiche **Wacom**, in modo da adeguare dimensione e opacità del tratto alla pressione applicata alla penna da disegno. Permette di effettuare il **replay** del disegno e di salvare l'intera sequenza di disegno su file, per poi ricaricarla e rivederla in un secondo momento.





ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO